



Pelillisuus innostamassa oppimaan

**Tuloksia kyselystä Vaasan yliopiston
opetushenkilökunnalle**

PANU KALMI | MINNA-MAARIT JASKARI | SANNA ERONEN



Vaasan yliopisto
UNIVERSITY OF VAASA

Julkaisija

Vaasan yliopisto

Julkaisupäivämäärä

Maaliskuu 2020

Tekijä(t)

Panu Kalmi, Minna-Maarit Jaskari, Sanna Eronen

(panu.kalmi@univaasa.fi, minna-maarit.jaskari@univaasa.fi; sanna.eronen@univaasa.fi)

Julkaisun tyyppi

Selvitys

Orcid ID**Julkaisusarjan nimi, osan numero**

Vaasan yliopiston raportteja, 16

Yhteystiedot

Vaasan yliopisto

ISBN

978-952-476-911-2 (verkkoaineisto)

PL 700

65101 Vaasa

URN:ISBN: 978-952-476-911-2**ISSN**

2489-2580 (Vaasan yliopiston raportteja 16, verkkoaineisto)

Sivumäärä

23

Kieli

suomi

Julkaisun nimike

Pelillisuus innostamassa oppimaan – tuloksia kyselystä Vaasan yliopiston opetushenkilökunnalle

Tiivistelmä

Pelit ja pelillistäminen ovat merkittäviä aktiivisen oppimisen muotoja, joilla on runsaasti sovelluksia myös yliopistopedagogiikassa. Tässä tutkimuksessa tarkastelemme pelillisyyden käyttöä Vaasan yliopistossa. Tutkimme, mitä opettajat pelillisyydellä tavoittelevat, miten he kokevat näissä tavoitteissaan onnistuneensa ja mitä haasteita ja ongelmia he ovat kokeneet. Tarkastelemme myös sitä, millaisia mahdollisuuksia yliopistopedagoginen koulutus voi tarjota pelillisyyden laajemmalle käytölle yliopisto-opetuksessa. Tutkimusaineisto kerättiin yliopiston opettajille suunnatulla verkossa olevalla tutkimuslomakkeella, johon saimme 65 vastausta. Aineisto analysoitiin luokittelemalla ja kuvailemalla. Tulokset osoittivat, että pelillisyyteen suhtaudutaan positiivisesti ja sitä hyödynnetään monipuolisesti opetuksessa. Opettajien pelillisyyden kautta tavoittelemat asiat liittyvät opiskelijoiden aktivointiin, kiinnostuksen herättämiseen, oppimisen mielekkyyteen, syväoppimisen vahvistamiseen, työelämätaitojen kohentamiseen ja opitun siirtämiseen uusiin konteksteihin. Haasteina opettajat nimesivät mm. resurssien puutteen, tekniset ongelmat ja osaamisen haasteet. Tutkimuksen perusteella yliopistopedagogisessa koulutuksessa tulisi huomioida pelillisuus yhtenä oppijakeskeisyyttä tukevana ja aktivoivana menetelmänä.

Asiasanat

pelit, pelillistäminen, pelillisuus, yliopistopedagogiikka, aktiivinen oppiminen

Sisältö

1	JOHDANTO.....	1
2	MIHIN PELILLISYYDEN OPPIMISVAIKUTUKSET PERUSTUVAT?.....	2
3	MILLÄ TAVOIN TUTKIMUS SUORITETTIIN?	3
4	TULOKSET	5
4.1	Miten pelillisyyttä käytettiin?.....	5
4.2	Mitä pelillisyydellä tavoitellaan?	7
4.3	Miten pelillisyyden onnistuu tavoitteissaan?.....	9
4.4	Pelillisyyteen liittyvät haasteet	10
4.5	Pelillisyyden soveltuminen opetuskäyttöön	11
5	JOHTOPÄÄTÖKSET.....	15
	LÄHTEET.....	16
	LIITTEET	17

Taulukot

Taulukko 1.	Pelien käyttö yksiköittäin (havaintojen lukumäärä=65)	5
Taulukko 2.	Pedagogiset opinnot ja pelillisyyden käyttö (havaintojen lukumäärä=65)	6
Taulukko 3.	Pelillisyyden käyttö, pedagoginen edelläkävijyys ja teknologinen opetusteknologian käyttö (havaintojen lukumäärä=65)	7
Taulukko 4.	Mitä opettajat ovat halunneet pelillisyydellä saavuttaa? (havaintojen lukumäärä=45)	8
Taulukko 5.	Millaisia positiivisia kokemuksia sinulla on pelien ja / tai pelillistämisen käyttöön liittyen? Mikä on toiminut hyvin? (N=44).....	9
Taulukko 6.	Millaisia haasteita ja mitä ongelmia olet kokenut? (havaintojen lukumäärä=42)	10
Taulukko 7.	Tietoisuus pelillisyyden käytöstä opetuksessa: samaa mieltä väitteiden kanssa olevien osuus	11
Taulukko 8.	Pelillisyyden hyödyllisyys: samaa mieltä väitteiden kanssa olevien osuus	12
Taulukko 9.	Pelillisyyden ongelmat: samaa mieltä väitteiden kanssa olevien osuus	14

1 JOHDANTO

Pelit ja pelillistäminen ovat merkittäviä aktiivisen oppimisen muotoja, joilla on runsaasti sovelluksia myös yliopistopedagogiikassa (Kumar ja Lightner, 2007). Opetuskäytössä on runsaasti eri tyyppisiä pelejä, kuten roolipelejä, korttipelejä, lautapelejä ja erilaisia digitaalisia pelejä sekä pelisimulaatioita (Lean ym., 2006). Varsinaisten pelien lisäksi kirjallisuudessa erotetaan pelillistämisen käsite, jolla tarkoitetaan pelin kaltaisten elementtien hyödyntämistä muussa kuin pelien kontekstissa. Yleisesti käytettyjä pelillistämisen muotoja ovat esimerkiksi erilaiset kyselyt, pisteiden kerääminen, opiskelijoiden välinen yhteistyö ja kilpailu, nopean palautteen hyödyntäminen, aikapaineen asettaminen, sekä taustatarinat (Deterding ym. 2011). Pelien ja pelillistämisen välistä eroa on kuitenkin haastavaa tehdä varsinkaan empiirisessä tutkimuksessa. Tämän vuoksi tässä artikkelissa käsittelemme näitä asioita yhdessä, ja käytämme peleistä ja pelillistamisestä yhteisnimitystä pelillisyyttä.

Pelien käyttöä, saati pelillistämistä, ei ole kattavasti tutkittu suomalaisessa yliopisto-opetuksessa. Esimerkiksi Yliopistopedagogiikka-lehdessä julkaistut tutkimukset liittyvät yleensä pelien käyttöön yksittäisillä kursseilla (Palola, 2015; Mattlin, 2017; Ruokonen ym. 2018). Tässä tutkimuksessamme pyrimme selvittämään, millä tavoin pelejä ja pelillistämistä käytetään opetuksessa hyväksi Vaasan yliopiston eri yksiköissä. Ammennamme tutkimuksessamme kyselyä, jonka teetimme Vaasan yliopiston opetushenkilökunnalle syksyllä 2018.

Tässä raportissa tarkastelemme, miten pelillisyyden käyttö liittyy opettajien pedagogisiin valmiuksiin. Olemme kiinnostuneita siitä, mitä opettajat pelillisyydellä tavoittelevat, miten he kokevat näissä tavoitteissaan onnistuneensa, ja mitä haasteita ja ongelmia he ovat kokeneet. Tarkastelemme myös sitä, millaisia mahdollisuuksia yliopistopedagoginen koulutus voi tarjota pelillisyyden laajemmalle käytölle yliopisto-opetuksessa.

2 MIHIN PELILLISYYDEN OPPIMISVAIKUTUKSET PERUSTUVAT?

Pelillisyyttä voi käyttää lukuisilla eri tavoilla ja opetuksen eri vaiheissa: mm. kurssin alussa, jossa opiskelijat voivat tutustua toisiinsa pelien avulla; kurssin keskivaiheilla uusiin käsitteisiin tutustuttaessa; tai kurssin tai luennolle lopulla kertauksen mielessä (Sutcliffe, 2002). Pelit voivat olla joko yksin pelattavia tai (yliopistokursseilla kenties tyypillisemmin) yhteistoiminnallisia. Pelillisuus voi olla pieni välipala tai koko kurssi voi perustua peliin.

Vastaavasti pelien vaikutukset riippuvat paljon siitä, miten niitä käytetään. Tyypillisesti peleillä kuitenkin pyritään siihen, että opiskelijat osallistuvat opetukseen aktiivisempina toimijoina ja intensiivisemmin kuin perinteisessä luokkaopetuksessa (Kumar ja Lightner, 2007). Peleillä voidaan pyrkiä myös parantamaan ryhmähenkeä ja oppimisen ilmapiiriä (Sutcliffe, 2002). Opiskelijoita voidaan yrittää motivoida myös tekemällä yksilö- tai ryhmäkohtaisia kilpailuja, jossa kannustin liittyy mahdollisimman hyvään suoritukseen.

Viime kädessä pelillisyydenkin tarkoituksena on edistää oppimista, johon voidaan pyrkiä mm. edellämainituin keinoin. Oppimistavoitteet voivat liittyä joko kurssin sisältöön ja asioiden mieleenpainamiseen, mutta usein tavoitteet voivat olla myös laajempia ja liittyä vaikka työelämätaitojen, kuten ryhmässä toimimisen vahvistamiseen ja ongelmaratkaisutaitojen kehittäminen (Kumar ja Lightner, 2007). Peleillä pyritään myös simuloimaan reaali maailman tilanteita, joihin asettuminen on muuten hankalaa (Sutcliffe, 2002). Tällaisia tilanteita voivat olla esimerkiksi yrityksen tai sairaanhoitopiirin johtaminen ja siihen liittyvä päätöksenteko. Tällä pyritään opitun siirtämiseen yhdestä kontekstista yleistettävämpään kontekstiin.

Pelillisyyden käyttöön liittyy myös sitä rajoittavia haasteita. Leanin ym. (2006) mukaan näitä ovat mm. erilaiset tekniset haasteet, opettajien ja opiskelijoiden ajankäytölliset haasteet, sekä epävarmuus ja epätietoisuus saatavilla olevista hyödyistä. Joskus sopivia pelejä ei ole saatavilla. Nämäkin rajoitteet ja niiden sitovuus riippuvat paljon siitä, mihin peleillä pyritään, millä intensiteetillä niitä ajatellaan käytettävän, ja mikä on käytetty peliformaatti.

3 MILLÄ TAVOIN TUTKIMUS SUORITETTIIN?

Tutkimusaineisto kerättiin yliopiston opettajille suunnatulla tutkimuslomakkeella Valmistelimme kyselylomakkeen verkossa täytettäväksi. Alustavaa versiota testattiin lähimpien kollegoiden kanssa. Kyselyn kielinä olivat suomi ja englanti. Lopullinen kysely toteutettiin loka-marraskuun vaihteessa vuonna 2018. Kysely oli vastattavissa noin kolmen viikon ajan. Kyselyä jaettiin koko yliopiston henkilökunnalle suunnattavilla henkilökuntaviesteillä ja yksiköiden sisäisillä viesteillä. Lisäksi tietoa levitettiin yksiköiden pedagogisten yhteyshenkilöiden kautta. Kysymyslomake on liitteenä 1.

Kyselyyn saatiin 65 vastausta. Kaikkiaan Vaasan yliopiston palveluksessa on noin 250 – 300 opetusta antavaa henkilöä, joten kyselyn vastausprosentti on noin 20-25%. Kyselyn tiedoista ei pysty täysin luotettavasti arvioimaan otoksen edustavuutta. Todennäköisesti siihen valikoitui henkilöitä, jotka antavat opettavat keskimäärin enemmän, jotka ovat saaneet keskimääräistä enemmän pedagogista koulutusta, ja jotka hyvinkin saattavat keskimääräistä todennäköisemmin hyödyntää pelejä tai pelillistämistä opetuksessaan. Emme siis ajattele, että otoksemme olisi edustava Vaasan yliopiston kaikista opettajista, mutta vastausten lukumääräinen runsaus kuitenkin antaa melko kattavan kuvan pelillisyyden käytöstä Vaasan yliopistossa.

Kyselyssämme oli 18 kysymystä. Pyrimme tietoisesti pitämään sen melko lyhyenä vastausten varmistamiseksi. Kysely toteutettiin anonyymina. Suurin osa kysymyksistä oli avoimia. Vastausten seikkaperäisyys vaihteli huomattavasti, ja niiden sanoitukseen todennäköisesti vaikuttivat henkilön suorittamat pedagogiset opinnot ja siihen liittyvät valmiudet opetusajattelun sanoittamiseen.

Sovelsimme aineiston analysointiin laadullisen sisällönanalyysin menetelmiä luokittelemalla avoimia vastauksia aiemman kirjallisuuden pohjalta tehtyihin kategorioihin ja laskemalla näiden vastausten frekvenssit (menetelmän soveltamisesta ks. esim. Nybom ym., 2019). Yksi avoin vastaus saattoi johtaa merkintään useampaan kategoriaan, vastauksen laajuudesta riippuen.

Kyselyssä on havaintoyksikkönä opettaja. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että jos opettaja pitää vaikka viisi kurssia, joista vain yhdellä käytetään pelejä tai pelillistämistä, niin pelien käyttö muuttujana saa silti arvon yksi. Tämän vuoksi tutkimus ei tuota arvioita siitä, kuinka monella kurssilla käytetään pelejä, vaan pikemminkin siitä, kuinka suuri osuus opettajista niitä käyttää.

Osassa taulukoista käytetään kaikkien kyselyyn vastanneiden 65 vastaajan vastauksia. Niissä kysymyksissä, joissa tarkastellaan pelillisyyden tavoitteita ja siitä saatuja kokemuksia, käytetään vain niiden 48 vastaajan vastauksia, jotka kertoivat käyttäneensä

pelillisyyttä opetuksessaan. Vastaajien määrä vaihtelee jonkin verran johtuen siitä, että kaikki vastaajat eivät vastanneet kaikkiin avoimiin kysymyksiin.

4 TULOKSET

4.1 Miten pelillisyyttä käytettiin?

Kysyimme, miten opettajat käyttävät pelejä ja pelillistämistä hyväkseen sekä monivalintakysymysten että avointen vastausten perusteella. Pelillisyyden käyttö jaettiin tämän pohjalta kolmeen ryhmään: ei käytä pelillisyyttä; käyttää jonkin verran; käyttää runsaasti. Ensimmäisen kategorian vastaajat oli helppoa löytää kyselystä. Kahden muun kategorian välillä erottelu oli vähän haastavampaa. Ensinnäkin ne opettajat, jotka itse ilmoittivat käyttävänsä pelejä ja / tai pelillistämistä paljon opetuksessa, päätyivät kategoriaan ”käyttävät paljon”. Myös ne opettajat, jotka ovat itse kehittäneet pelejä opetukseen tai joiden kurssi perustuu keskeisesti jonkun pelin käyttöön, merkittiin kategoriaan ”käyttävät paljon”. Tämän jälkeen vielä joitain opettajia, jotka itse kertoivat monivalinnassa käyttävänsä pelillisyyttä ”jonkin verran”, mutta joiden osalta avoimista vastauksista kävi ilmi, että he käyttävät pelejä useilla kursseilla ja todella monipuolisella tavalla, merkittiin kohtaan ”käyttävät paljon”. Kategorian ”käyttävät jonkun verran” kohdalla on sangen paljon vaihtelua: siinä on opettajia, joilla voi olla melko pitkäkin kokemus pelien käytöstä, sekä opettajia, jotka käyttävät satunnaisesti esim. Kahoot-kyselyitä.

Taulukko 1. Pelien käyttö yksiköittäin (havaintojen lukumäärä=65)

Käyttö	Kaikki yksiköt	Johtamisen yksikkö	Laskentatoimen ja rahoituksen yksikkö	Markkinoinnin ja viestinnän yksikkö	Tekniikan ja innovaatiojohtamisen yksikkö	Muut (ml. avoin yliopisto, kielikeskus)
Ei käytä	19 (29%)	3 (27%)	3 (25%)	2 (18%)	10 (77%)	1 (6%)
Käyttää jonkun verran	29 (45%)	5 (45%)	5 (42%)	6 (55%)	3 (28%)	10 (56%)
Käyttää paljon	17 (26%)	3 (27%)	4 (33%)	3 (27%)	0	7 (39%)

Kyselymme perusteella pelillisyyttä käytetään hyväksi runsaasti Vaasan yliopistossa. Peräti 71% vastanneista kertoi käyttäneensä pelillisyyttä hyväkseen (Taulukko 1, sarake 1). Pelejä käytetään paljon useimmissa Vaasan yliopiston akateemisissa yksiköissä. Poikkeuksen muodostaa tekniikan ja innovaatiojohtamisen yksikkö, jossa vähemmän kuin joka kolmas vastanneista käyttää pelejä tai pelillistämistä opetuksessaan. Vaasan

yliopiston muilla aloilla, joita ovat kauppa-, hallinto- ja viestintätieteet sekä kielet (avoimen yliopiston kautta), pelejä tai pelillistämistä käytetään ahkerasti. Vastaajista 26% sijoittuu kategoriaan ”käyttää pelillisyyttä paljon” ja 45% kategoriaan ”käyttää jonkin verran”.

Tarkastelimme myös pelillisyyden käytön yhteyttä vastaajien ilmoittamaan pedagogiseen koulutukseen (Taulukko 2). Tässä selkein tulos liittyy siihen, että vastaajat, joilla ei ole lainkaan pedagogisia opintoja, eivät käytännössä käytä pelillisyyttä lainkaan. Vähäisetkin pedagogiset opinnot lisäävät pelillisyyden käyttöä opetuksessa tuntuvasti. Eniten pelillisyyttä käyttävät ne vastaajat, joilla on pedagogisia opintoja suoritettuna 25-60 opintopistettä. Vaikka yliopistopedagogisessa koulutuksessa varmaan harvemmin käsitellään pelejä opetusmenetelminä, pedagoginen koulutus lisää oppijakeskeisyyttä ja tietoisuutta erilaisista opetuksen aktivoinnin menetelmistä, kuten pelillisyydestä.

Taulukko 2. Pedagogiset opinnot ja pelillisyyden käyttö (havaintojen lukumäärä=65)

Käyttö	Ei pedagogisia opintoja	Joitain pedagogisia opintoja (<25 op)	Suorittanut 25 op kokonaisuuden	Suorittanut 60 op kokonaisuuden tai enemmän	Kaikki vastaajat
Ei käytä	6 (86%)	8 (32%)	2 (13%)	3 (17%)	19 (29%)
Käyttää jonkun verran	0	12 (48%)	6 (40%)	11 (61%)	29 (45%)
Käyttää paljon	1 (14%)	5 (20%)	7 (47%)	4 (22%)	17 (26%)

Lisäksi tarkastelimme pelillisyyden opetuskäytön yhteyksiä opettajan itsearvioon asemastaan pedagogisena innovoijana ja opetusteknologian hyödyntäjänä. Niistä opettajista, jotka kertoivat aktiivisesti kehittävänsä uusia opetusmenetelmiä tai olevansa ensimmäisten joukossa kehittämässä näitä menetelmiä (63% vastaajista), 34% sanoi käyttävänsä pelillisyyttä paljon ja vain 15% ei käyttänyt pelillisyyttä lainkaan, kun taas pedagogisten seuraajien (jotka seuraavat muiden kokemuksia tai eivät vaihda opetusmenetelmiään) joukossa vain 13% käyttää pelillisyyttä paljon ja 54% ei lainkaan. Tulokset uuden opetusteknologian käytön suhteen ovat samansuuntaisia: niistä, jotka ovat ensimmäisten kanssa käyttämässä uutta teknologiaa, 31% käyttää paljon pelejä, kun taas opetusteknologiassa seuraajan asemassa olevista tämä luku on 21%. Opetusteknologian käytön osalta yhteys pelillisyyden käyttöön ei kuitenkaan vaikuta olevan niin voimakas kuin mitä se on pedagogisen innovoinnin ja pelillisyyden käytön välillä (Taulukko 3).

Taulukko 3. Pelillisyyden käyttö, pedagoginen edelläkävijyys ja teknologinen opetusteknologian käyttö (havaintojen lukumäärä=65)

Käyttö	Pedagoginen seuraaja (N=24, 37%)	Pedagoginen innovaattori (N=41, 63%)	Opetusteknologiassa seuraaja (N=29, 45%)	Opetusteknologiassa innovaattori (N=36, 55%)
Ei käytä	13 (54%)	6 (15%)	10 (35%)	9 (25%)
Käyttää jonkun verran	8 (33%)	21 (51%)	13 (45%)	16 (44%)
Käyttää paljon	3 (13%)	14 (34%)	6 (21%)	11 (31%)

Emme kyselylomakkeessa tehneet erottelua erityyppisten pelien välillä, mutta näistä saatiin jotain tietoa avoimista vastauksista. Näiden vastausten perusteella yliopistolla käytetään myös kaiken tyyppisiä pelejä opetuksessa: roolipelejä, korttipelejä, lautapelejä, digitaalisia pelejä ja simulaatiopelejä, sekä pelillistämistä, kuten erilaisia kyselyitä sekä tietovisoja. Kaikkein tyypillisin pelien muoto oli erilaiset pienpelit, kuten Kahoot tai Alias, joita käytti 39% vastaajista. 38% vastaajista kertoi käyttävänsä pelejä silloin tällöin, pikemminkin kuin jatkuvasti. Noin 17% käyttää valmiita kaupallisia pelejä, ja 17% sanoo kehittävänsä omia pelejä. Pieni määrä vastaajista rakentaa kurssinsa pelin varaan ja pitää pelejä keskeisessä asemassa opetuksessaan. Myös pelillistämistä käytettiin monipuolisesti hyväksi.

4.2 Mitä pelillisyydellä tavoitellaan?

Vastaajilta kysyttiin avoimessa kysymyksessä sitä, mitä he pyrkivät pelillisyydellä saavuttamaan (Taulukko 4). Annettujen vastausten ja aikaisemman kirjallisuuden perusteella aineiston luokittelusta muodostui kolme kategoriaa ja kahdeksan alakategoriaa. Ensimmäinen kategoria liittyy oppimiseen, toinen opiskelijoihin (kuten opiskelijoiden aktiivisuus, motivaatio, ja ilmapiiri), ja kolmas opettajana kehittymiseen. Nämä kategoriat eivät ole toisiaan poissulkevia, sillä esimerkiksi opiskelijoiden aktivoinnin tavoitteena voi viime kädessä olla oppimisen edistäminen. Pyrimme kuitenkin tekemään mahdollisimman vähän tulkintoja siitä, mitä vastaajat vastauksillaan tarkoittivat. Tämän vuoksi vastaus on luokiteltu oppimiseen vain niissä tapauksissa, joissa

vastaaja mainitsi oppimisen eksplisiittisesti. Yksi opettaja saattoi antaa useita vastauksia, jolloin useampi tavoite merkittiin hänen kohdaltaan.

Noin neljä viidestä opettajasta mainitsi pelillisyyden käytöllä olevan oppimiseen liittyviä tavoitteita. Näistä yleisimmät tavoitteet liittyivät kurssin sisältöön liittyviin oppimistavoitteisiin, kuten oppimisen syventämisen pelillisyyden avulla ja mieleen painamisen edistämisen (58%). Suhteellisen moni vastaaja mainitsi yleisiä työelämään liittyviä oppimistavoitteita, kuten vuorovaikutustaidon tai ongelmaratkaisutaidot (29%). 20% kertoi tavoitteena olevan opitun siirtämisen uusiin konteksteihin.

Lähestulkoon kaksi kolmesta vastaajasta (64%) mainitsi opiskelijoihin liittyvät muut tavoitteet pelillisyyden käytön tavoitteissa. Sen alaryhmistä tuli lähestulkoon yhtä usein esiin vaihtelun tarjoaminen, opetuksen monipuolisuus, opiskelun hauskuus ja hyvän ilmapiirin tarjoaminen (38%), sekä opiskelijoiden aktivointi, havainnoinnin lisääminen ja kiinnostuksen herättäminen (36%). Selvästi vähäisempi määrä vastaajia viittasi vastauksissaan pyrkimykseen lisätä opiskelijoiden ponnistelua ja motivaatiota palkitsemisen tai kilpailun avulla (11%).

Taulukko 4. Mitä opettajat ovat halunneet pelillisyydellä saavuttaa? (havaintojen lukumäärä=45)

Oppiminen (kaikki)	36 (80%)
Kurssin sisältöön liittyviä oppimistavoitteita (mm. syvempi oppiminen, mieleenpainaminen)	26 (58%)
Yleisiin työelämätavoitteisiin liittyviä oppimistavoitteita (mm. vuorovaikutustaidot, ongelmanratkaisutaidot)	13 (29%)
Opitun siirtäminen uusiin konteksteihin	9 (20%)
Opiskelijoihin liittyvät tavoitteet (kaikki)	29 (64%)
Vaihtelun tarjoamista, monipuolisuutta, hauskuutta, hyvää ilmapiiriä	17 (38%)
Opiskelijoiden aktiivisuutta, havainnointia, kiinnostusta	16 (36%)
Ponnistelua, palkitsemista, motivaatiota kilpailun avulla	5 (11%)
Opettajana kehittyminen (kaikki)	3 (7%)
Opettajan omaa kehittymistä	2 (4%)
Palautetta opettajalle oppimisesta / kurssista	1 (2%)

Kun useimmat vastaajat mainitsivat tavoitteissaan oppimiseen tai opiskelijoihin liittyviä tavoitteita, pieni määrä vastaajista (7%) mainitsi opettajalähtöisiä tavoitteita. Näitä olivat opettajan omaan kehittymiseen liittyvät tavoitteet (4%) sekä se, että opettaja saisi palautetta oppimisesta tai kurssista (2%).

4.3 Miten pelillisuus onnistuu tavoitteissaan?

Kysyimme kyselyssä myös sitä, miten pelit ja pelillistäminen onnistuivat saavuttamaan tavoitteensa, ja mikä toimi hyvin (Taulukko 5). Käytämme tässä samoja kategorioita kuin edellä. Mielenkiintoista kyllä, saavutetuissa tavoitteissa korostuivat opiskelijoihin liittyvät muut tavoitteet enemmän kuin oppimiseen liittyvät tavoitteet. Hieman yli kaksi kolmesta vastaajasta (70%) mainitsi opiskelijoihin liittyvät muut tavoitteet vastauksissaan. Näistä yleisin liittyi kokonaisuuteen, johon kuuluivat vaihtelun tarjoaminen, monipuolisuus, opiskelun hauskuus, ja hyvä ilmapiiri (52%). Noin kolmannes viittasi opiskelijoiden aktivointiin, havainnoinnin lisäämiseen ja kiinnostuksen herättämiseen (32%). Sen sijaan vain yksi vastaaja viittasi vastauksessaan pyrkimykseen lisätä opiskelijoiden ponnistelua ja motivaatiota palkitsemisen tai kilpailun avulla.

Taulukko 5. Millaisia positiivisia kokemuksia sinulla on pelien ja / tai pelillistämisen käyttöön liittyen? Mikä on toiminut hyvin? (N=44)

Oppiminen (kaikki)	25 (57%)
Kurssin sisältöön liittyviä oppimistavoitteita (mm. syvempi oppiminen, mieleenpainaminen)	16 (36%)
Yleisiin työelämätaivoitteisiin liittyviä oppimistavoitteita (mm. vuorovaikutustaidot, ongelmanratkaisutaidot)	9 (20%)
Opitun siirtäminen uusiin konteksteihin	5 (11%)
Opiskelijoihin liittyvät tavoitteet (kaikki)	31 (70%)
Vaihtelun tarjoaminen, monipuolisuutta, hauskuutta, hyvää ilmapiiriä	23 (52%)
Opiskelijoiden aktiivisuutta, havainnointia, kiinnostusta	14 (32%)
Ponnistelua, palkitsemista, motivaatiota kilpailun avulla	1 (2%)
Opettajana kehittyminen (kaikki)	7 (16%)
Opettajan omaa kehittymistä	0 (0%)
Palautetta opettajalle oppimisesta / kurssista	4 (9%)
kurssin strukturointi	3 (7%)
Täsmentymätön vastaus (esim. toimii hyvin)	4 (9%)

Oppimiseen tavoitteet liittyivät tyypillisimmin kurssin sisältöön (36%). Suhteellisen moni vastaaja (20%) mainitsi yleisiä työelämään liittyviä oppimistavoitteita. Selvästi pienempi

määrä (16%) opettajista mainitsi opettajalähtöisiä tavoitteita, kuten palautteen saamisen opiskelijoiden oppimisesta tai kurssista ylipäättään, tai kurssin paremman strukturoinnin.

Hyvä ilmapiiri ja opiskelijoiden aktivointi mainittiin siis vastauksissa jonkun verran useammin kuin oppimiseen liittyvät tavoitteet. Hyvällä ilmapiirillä ja aktivoinnilla varmasti pyritään edistämään oppimista, joten näitä tavoitteita ei pidä nähdä toisilleen vastakkaisina. On mahdollista, että opettajien on helpompaa havaita ilmapiirissä tai aktiivisuudessa tapahtuvia muutoksia, kuin suoraan oppimisen muutoksia. Kyselymme avoimista vastauksista ei tullut myöskään suoraa näyttöä siitä, että oppimiseen liittyviä tavoitteita ei olisi saavutettu.

4.4 Pelillisyyteen liittyvät haasteet

Opettajat kohtaavat erilaisia haasteita hyödyntäessään pelillisyyttä opetuksessa. Myös tätä asiaa kysyimme lomakkeellamme. Vastaajat luettelivatkin varsin runsaan määrän erilaisia haasteita erilaisista näkökulmista, ja niitä on luokiteltu taulukossa 6.

Taulukko 6. Millaisia haasteita ja mitä ongelmia olet kokenut? (havaintojen lukumäärä=42)

Tekniset ja taloudelliset haasteet	12 (29%)
Tekniset haasteet	11 (26%)
Taloudelliset haasteet	1 (2%)
Ajankäytön haasteet	8 (19%)
Opettajasta johtuvat haasteet	12 (29%)
Epätietoisuus hyödyistä	2 (5%)
Pedagogisen yhteensopivuuden puuttuminen	4 (10%)
Sopivia pelejä ei löydy	2 (5%)
Opettajan osaamisen puute	5 (12%)
Opiskelijoista johtuvat haasteet	17 (35%)
Kilpailun vieroksuminen	4 (10%)
Muu opiskelijoilta tuleva kritiikki	6 (14%)
Opiskelijoiden osaamisen puute	5 (12%)
Ryhmädynamiikan ongelmat	4 (10%)
Kyllästyminen peleihin liikatarjonnan vuoksi	1 (2%)
Ei ongelmia	2 (5%)

Erilaiset pelillisyyden muodot aiheuttivat erityyppisiä haasteita. Digitaalisiin peleihin liittyi melko usein teknisiä haasteita (23%). Pelien käyttöönotto on usein myös aikaa vievää, ja 19% vastaajista mainitsi ajankäytön haasteet, esimerkiksi pelien käytön opetteluun liittyen, esimerkkinä pelien käytön ongelmista. Monet opettajat olivat myös kriittisiä omaa osaamistaan kohtaan: 15% piti osaamisensa puutetta rajoitteena pelien käytössä. Kahdeksalla prosentilla vastaajista oli vaikeuksia saavuttaa pelillisyyden avulla haluttuja pedagogisia tuloksia. Yhteensä 31% vastaajista mainitsi opettajista johtuvia haasteita.

Hieman yli joka kolmas vastaaja (35%) mainitsi opiskelijoista johtuvia haasteita: 10% vastaajista viittasi puutteisiin opiskelijoiden osaamisessa, 10% toi esille ryhädynamiikan ongelmat. Noin 8% vastaajista mainitsi, että opiskelijat vieroksuivat kilpailua. Nämä vastaukset tuovat esille sen, että vaikka opiskelijat yleisesti ottaen vastaajien mukaan pitävät pelillisyydestä, näin ei kuitenkaan ole kaikilla kursseilla tai kaikkien opiskelijoiden kohdalla.

4.5 Pelillisyyden soveltuminen opetuskäyttöön

Kysyimme vielä opettajien ajatuksia pelillisyyden soveltumisesta opetuskäyttöön skaalalla 1-5, jossa 4-5 kuvasivat samaa mieltä olemista, 1-2 eri mieltä olemista ja 3 neutraalia suhtautumista. Taulukkoihin 7-9 olemme merkinneet väitteiden kanssa samaa mieltä olevat jaoteltuna sen mukaan, kuinka paljon vastaajat käyttävät pelisyyttä opetuksessaan.

Taulukko 7. Tietoisuus pelillisyyden käytöstä opetuksessa: samaa mieltä väitteiden kanssa olevien osuus

	Kaikki (N=65)	Ei käytä pelejä tai pelillistämistä opetuksessa (N=19)	Käyttää pelejä tai pelillistämistä opetuksessa jonkun verran (N=29)	Käyttää pelejä tai pelillistämistä opetuksessa paljon (N=17)
Haluaisin saada lisää tietoa peleistä ja pelillistämisestä osana opetusta	86%	68%	97%	88%
Mielestäni tarvitsemme lisää tutkimustuloksia pelien ja / tai pelillistämisen hyödyllisyydestä opetuksessa	77%	73%	79%	76%

Taulukko 7. kuvaa tietoisuutta pelillisyyden käytöstä opetuksessa. 86% vastaajista haluaisi saada lisää tietoa peleistä ja pelillistämisestä opetuksessa. Lisätiedon tarve on vahvinta

niiden vastaajien keskuudessa, jotka käyttävät pelillisyyttä jonkun verran: heistä lähes kaikki haluaisivat lisää tietoa. Vähiten tietoa haluavat ne, jotka eivät käytä pelillisyyttä lainkaan, mutta heistäkin enemmistö (68%) haluaisi lisää tietoa.

Noin kolme neljännestä vastaajista (77%) oli sitä mieltä, että pelillisyyden hyödyntämisestä opetuksessa tarvitaan lisää tutkimustietoa. Mielenkiintoista kyllä, tämä prosentti ei juuri vaihtelee sen mukaan, kuinka paljon vastaajat käyttävät pelillisyyttä omassa opetuksessaan.

Tämän jälkeen esitimme joukon väittämiä, joissa pelejä arvioitiin joko myönteisestä tai kielteisestä näkökulmasta (Taulukko 8). Myönteisiä väittämiä olivat: ”Pelit ja pelillistäminen ovat hyviä keinoja innostaa ja motivoida opiskelijoita”; ”Pelit ja / tai pelillistäminen sopivat hyvin pedagogiseen ajatteluuni”; ”Mielestäni pelit ja / tai pelillistäminen soveltuvat hyvin akateemiseen opetukseen”. Lähes kaikki niistä vastaajista, jotka käyttivät pelejä tai pelillistämistä, olivat samaa mieltä näiden väitteiden kanssa. Merkillepantavaa on, että niistäkin vastaajista, jotka eivät käyttäneet pelillisyyttä lainkaan, noin puolet olivat kuitenkin samaa mieltä positiivisten väittämien kanssa.

Taulukko 8. Pelillisyyden hyödyllisyys: samaa mieltä väitteiden kanssa olevien osuus

	Kaikki (N=65)	Ei käytä pelejä tai pelillistämistä op etuksessa (N=19)	Käyttää pelejä tai pelillistämistä op etuksessa jonkun verran (N=29)	Käyttää pelejä tai pelillistämistä opetuksessa paljon (N=17)
Pelit ja pelillistäminen on hyvä keino innostaa ja motivoida opiskelijoita	83%	47%	97%	100%
Pelit ja / tai pelillistäminen sopivat hyvin pedagogiseen ajatteluuni	82%	47%	97%	94%
Mielestäni pelit ja / tai pelillistäminen soveltuv at hyvin akateemiseen opetukseen	85%	53%	97%	100%

Miksi kaikki eivät sitten käytä pelillisyyttä opetuksessa? Viitteitä tästä voidaan saada kysymyksistä, joissa esitettiin negatiivissävyytteisiä väitteitä pelillisyydestä opetuksessa tai viitattiin pelillisyyden käyttöön liittyviin rajoitteisiin (Taulukko 9). Resurssien rajoitteisiin viittasivat väitteet ”Minulla ei ole aikaa perehtyä pelien ja / pelillistämisen käyttöön opetuksessa” ja ”Haluaisin hyödyntää pelejä opetuksessani, mutta minulla ei ole resursseja siihen”. Niistä vastaajista, jotka eivät käytä pelillisyyttä opetuksessa, noin

puolet oli samaa mieltä näiden väitteiden kanssa. Ehkä yllättäen samaa mieltä olevien prosentit olivat lähes yhtä korkeita niiden vastaajien keskuudessa, jotka käyttävät pelillisyyttä jossain määrin. Sen sijaan pelillisyyttä paljon käyttävien osalta samaa mieltä olevien osuudet olivat selvästi pienempiä. Resurssirajoitteet näyttäisivät tämän pohjalta olevan merkittävä pelillisyyden käyttöä rajoittava tekijä.

Muista väittämistä eniten kannatusta saivat eniten väitteet ”Mielestäni on vaarana, että pelien ja pelillistämisen avulla teemme vain pisteiden kerääjiä, emmekä kannusta syväoppimiseen” sekä ”Opiskelijat ovat niin paljon edellä meitä opettajia digitaalisuudessa, että on haastavaa itse käyttää ammattimaisesti digitaalisia työkaluja opetuksessa”. Kummankin väitteen kanssa samaa mieltä on neljännes vastaajista. Ensimmäisen väitteen pisteiden keräämiseen kannustamisesta kanssa on selvästi enemmän samaa mieltä ne vastaajat, jotka eivät käytä pelillisyyttä (37%), kun sitä käyttävien osalta. Jälkimmäisen väitteen kanssa puolestaan on eniten samaa mieltä ne, jotka käyttävät pelillisyyttä jonkun verran (34%). Tämä voi johtua siitä, että he ovat kohdanneet oman osaamisen rajoitteet digitaalisia pelillisyyden muotoja kokeillessaan.

Muiden negatiivisten väitteiden kanssa samaa mieltä olevia esiintyi hyvin vähän missään kategoriassa. Vastaajista 9% oli sitä mieltä, että pelillisuus ei sovellu vastaajan tieteenalan ominaispiirteisiin. Samoin 9% oli sitä mieltä, että pelillistäminen on lähinnä pedagogista näpertelyä. Viisi prosenttia oli sitä mieltä, että pelaaminen vähentää uskottavuutta opettajana.

Taulukko 9. Pelillisyyden ongelmat: samaa mieltä väitteiden kanssa olevien osuus

	Kaikki (N=65)	Ei käytä pelejä tai pelillistämistä opetuksessa (N=19)	Käyttää pelejä tai pelillistämistä op etuksessa jonkun verran (N=29)	Käyttää pelejä tai pelillistämistä op etuksessa paljon (N=17)
Koen, että pelit ja / tai pelillistäminen ei sovellu oman tieteenalani opetuksen erityispiirteisiin	9%	21%	7%	0%
Minulla ei ole aikaa perehtyä pelien ja / tai pelillistämisen käyttöön opetuksessa	38%	47%	45%	18%
Mielestäni pelillistäminen on lähinnä pedagogista näpertelyä	9%	21%	7%	0%
Haluaisin hyödyntää pelejä opetuksessani, mutta minulla ei ole resursseja siihen	43%	53%	48%	24%
Mielestäni on vaarana, että pelien ja pelillistämisen avulla teemme vain pisteiden kerääjiä emmekä kannusta syväoppimiseen	25%	37%	21%	18%
Pelkään, että uskottavuuteni opettajana ja / tai tutkijana kärsii, jos kurseillani pelataan	5%	5%	7%	0%
Opiskelijat ovat niin paljon edellä meitä opettajia digitaalisuudessa, että on haastavaa itse käyttää ammattimaisesti digitaalisia työkaluja opetuksessa	25%	16%	34%	18%

5 JOHTOPÄÄTÖKSET

Tässä tutkimuksessa käsiteltiin pelillisyyden käyttöä Vaasan yliopiston opetuksessa tätä tarkoitusta varten tehdyn kyselyn avulla. Kyselyn tulokset osoittivat ensinnäkin, että Vaasan yliopistolla käytetään pelillisyyttä opetuksessa hyväksi runsaasti varsin monipuolisella tavalla. Opettajien pelillisyyden kautta tavoittelemat asiat liittyvät opiskelijoiden aktivointiin ja kiinnostuksen herättämiseen sekä oppimisen mielekkyyteen. Toisaalta pelillisyydelle annettiin myös monipuolisia oppimistavoitteita, kuten syväoppimisen vahvistaminen, työelämätaitojen kohentaminen, ja opitun siirtäminen uusiin konteksteihin. Nämä tavoitteet ovat hyvin linjassa aiemman kirjallisuuden kanssa.

Pelillisyyden käyttöön liittyy myös haasteita. Kirjallisuudessa esiintyvien resurssien puutteen ja teknisten ongelmien lisäksi vastaajamme nostivat esiin myös osaamisen haasteita. Nämä liittyvät sekä opettajien että opiskelijoiden osaamiseen. Vastaukset myös osoittivat, että vaikka useimmat opiskelijat pitävät pelillisyyden käytöstä opetuksessa, tämä ei päde kaikkiin. Opiskelijoiden heterogeenisuus on myös yksi asia, joka täytyy pelillisen opetuksen suunnittelussa ottaa huomioon.

Useimmat opettajat näkevät kuitenkin pelillisyyden positiivisena. Ehkä vähän yllättäen tämä pätee myös isoon osaan niitä opettajia, jotka eivät ole edes käyttäneet pelillisyyttä. Erilaiset osaamiseen ja aikaan liittyvät resurssien puutteet näyttävät rajoittavan pelien käyttöä. Toisaalta valtaosa opettajista haluaisi peleistä ja niiden vaikutuksista lisää tietoa.

Näihin asioihin pystytään vaikuttamaan koulutuksella, kuten lisäämällä tietoisuutta pelillisyydestä ja sen mahdollisuuksista oppimisen edistämässä. Vaasan yliopistossa onkin jo järjestetty pelillisyyteen opetuksessa liittyvä seminaari sekä työpaja toisen tilaisuuden yhteydessä, jotka keräsivät hyvin osallistujia. Pelillisyyteen liittyvää opetusta pyritään edelleen vahvistamaan sekä Vaasassa tapahtuvassa yliopistopedagogisessa koulutuksessa, että myös opetuksen tutkimuksen verkostossa. Jatkotutkimusta varten olisi mielenkiintoista kuulla myös opiskelijoiden näkemyksiä pelillisestä opetuksesta, sekä tutkia pelien oppimisvaikutuksia.

Lähteet

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9-15.
- Kumar, R. & Lightner, R. (2007). Games as an Interactive Classroom Technique: Perceptions of Corporate Trainers, College Instructors and Students. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 19(1): 53-63.
- Lean, J., Moizer, J., Towler, M. & Abbey, C. (2006): Simulations and Games: Use of Barriers in Higher Education. *Active Learning in Higher Education*, 7(3): 227-242.
- Mattlin, M. (2017): Lautapelin käyttö kansainvälisen politiikan opetuksessa: kokemuksia Diplomatia-peliturssin kehittamisestä ja opettamisesta. *Yliopistopedagogiikka*, 24(1): 11-13.
- Nybom, T., Virtanen, A. & Järvenpää, M. (2019). Legitimointistrategioiden käyttö kuntien ympäristöraportoinnissa. *Hallinnon tutkimus*, 38(2): 89-109.
- Palola, E. (2015): Yhteistoiminnallinen oppiminen yliopiston perusopetuksessa – esimerkkinä palapelityöskentely. *Yliopistopedagogiikka*, 22(1): 23-26.
- Ruokonen, M., Vottonen, E. & Kinnunen, T. (2018). Haastavan asiakasviestinnän roolipelistä hyötyvät sekä käännösalan opiskelijat että ammattilaiset. *Yliopistopedagogiikka*, 25(2), 42-46.
- Sutcliffe, M. (2002). *Simulations, Games and Role-play. The Handbook for Economics Lecturers*. Saatavilla <https://www.economicsnetwork.ac.uk/handbook/version1>

Liitteet

Liite 1 Kyselylomake suomeksi

Pelit ja pelillistäminen korkeakouluopetuksessa

Tervetuloa kyselyymme! Sen tarkoituksena on kartoittaa pelien ja pelillistämisen käyttöä korkeakouluopetuksessa.

Toiveemme olisi, että mahdollisimman moni Vaasan yliopiston opettaja vastaisi tähän kyselyyn - riippumatta siitä käyttäkö pelejä tai pelillistämistä opetuksessaan vai ei.

Kyselyyn vastanneiden kesken arvotaan Vaasa Game Daysin yhteydessä peli, jota voit käyttää niin kotona kuin opetuksessakin. Mikä se on, selviää myöhemmin. Tässä pelissä voit siis voittaa, vaikka et pelaisi!

Kyselyyn tulisi vastata viimeistään maanantain 5.11.2018 aikana.

Terveisin Minna-Maarit Jaskari, Sanna Eronen ja Panu Kalmi

Peleillä tarkoitamme tässä tutkimuksessa mitä tahansa peliä, jota käytetään opetuksessa. Ne voivat olla esimerkiksi lautapelejä, digitaalisia pelejä tai roolipelejä.

Pelillistämällä tarkoitamme taas pelillisten elementtien kuten tarinankerronnan, kilpailullisuuden, pistejärjestelmien, tasojen, edistymisen seurannan tai muiden peleistä tuttuun elementtien käyttämistä osana opetusta.

1. Mikä rooli peleillä ja/tai pelillistämällä on opetuksessasi? Voit valita useampia vaihtoehtoja.

- En käytä pelejä tai pelillistämistä opetuksessani.
- Käytän jonkin verran pelejä tai pelillistämistä opetuksessani
- Peleillä ja/tai pelillistämällä on keskeinen rooli opetuksessani.
- Käytän valmiita pelejä osana opetustani.
- Käytän itse kehittämäni peliä osana opetustani.
- Opetan kurssilla, joka rakentuu valmiin pelin varaan.
- Opetan kurssilla, jossa pelejä käytetään osana kurssia.
- Käytän kurssilla minipelejä (esimerkiksi Kahoot tai Alias).
- Hyödynnän kurssillani pelillistämisen elementtejä

Pelien käyttö korkeakouluopetuksessa

2. Jos ET ole käyttänyt pelejä opetuksessasi, niin miksi et?

3. Jos OLET käyttänyt pelejä, niin mitä pelejä olet käyttänyt?

4. Miten olet niitä käyttänyt?

5. Mitä olet niillä halunnut saavuttaa?

6. Mitä seuraavia pelillistämisen elementtejä olet käyttänyt korkeakouluopetuksessa? (Vastausvaihtoehdot En ole käyttänyt, Olen kokeillut, Käytän silloin tällöin, Käytän säännöllisesti, En osaa sanoa)

- Taustatarinan, narratiivisuuden tai kertomuksen hyödyntäminen oppimisen tukena
- Roolihahmojen käyttäminen
- Kiltojen, heimojen, tiimien ja/tai klaanien hyödyntäminen oppimisen tukena
- Opiskelijoiden välinen yhteistyö on edellytyksenä kurssin suorittamiselle
- Eri ryhmien väliset kilpailut
- Selkeiden pelillisten tavoitteiden asettaminen opiskelijoille
- Yksilökilpailut
- Aikapaineen asettaminen
- Sattumien ja/tai yllätysten sisällyttäminen opintoihin
- Tasojen määrittely
- Edistymisen seuraaminen
- Loki- tai edistymiskirjan käyttö
- Kokemuspisteet ja pisteiden kerääminen
- Pistetilastojen ja/tai tulostaulukoiden kokoaminen
- Ansio- ja/tai osaamismerkkien kerääminen
- Jatkuvan palautteen hyödyntäminen oppimisen tukemisessa
- Automatisoitu palaute
- Palkintojen jakaminen

7. Jos olet käyttänyt pelillistämistä omassa opetuskessani, niin kerro, millä tavalla?

Kokemukset ja palaute

8. Millaisia positiivisia kokemuksia sinulla on pelien ja/tai pelillistämisen käyttöön liittyen. Mikä on toiminut hyvin? Voit pohtia asiaa niin opettajan kuin opiskelijankin näkökulmasta.

9. Millaisia haasteita ja mitä ongelmia olet kokenut? Voit pohtia asiaa niin opettajan kuin opiskelijankin näkökulmasta.

10. Kuvaa opiskelijoilta saamaasi palautetta peleihin ja/tai pelillistämiseen liittyen.

11. Mitä mieltä olet seuraavista väittämistä? (Vastausvaihtoehdot Täysin eri mieltä – Täysin samaa mieltä)

- Haluaisin saada lisää tietoa peleistä ja pelillistämisestä osana opetusta.

- Pelit ja pelillistäminen ovat hyvä keino innostaa ja motivoida opiskelijoita.
- Mielestäni tarvitsemme lisää tutkimustuloksia pelien ja/tai pelillistämisen hyödyllisyydestä oppimisessa.
- Pelit ja/tai pelillistäminen sopivat hyvin pedagogiseen ajatteluuni.
- Mielestäni pelit ja/tai pelillistäminen soveltuvat hyvin akateemiseen opetukseen.
- Koen, että pelit ja/tai pelillistäminen ei sovellu oman tieteenalani opetuksen erityispiirteisiin.
- Minulla ei ole aikaa perehtyä pelien ja/tai pelillistämisen käyttöön opetuksessa.
- Mielestäni pelillistäminen on lähinnä pedagogista näpertelyä.
- Haluaisin hyödyntää pelejä opetuksessani, mutta minulla ei ole resursseja siihen.
- Mielestäni on vaarana, että pelien ja pelillistämisen avulla teemme vain pisteiden kerääjiä emmekä kannusta syväoppimiseen.
- Pelkään, että uskottavuuteni opettajana ja/tai kärsii, jos kurseillani pelataan.
- Opiskelijat ovat niin paljon edellä meitä opettajia digitaalisuudessa, että on haastavaa itse käyttää digitaalisia työkaluja opetuksessa.

12. Mikä väittämä kuvaa sinua parhaiten opettajana? Valitse yksi. (Opetusmenetelmillä viitataan tässä laajasti opetustyöhön, opetuksen suunnittelusta sen arviointiin.)

- Kehitän aktiivisesti itse uusia, innovatiivisia opetusmenetelmiä ja/tai olen yleensä työyhteisössä ensimmäinen, joka kokeilee uusia opetusmenetelmiä.
- Olen yleensä ensimmäisten joukossa kokeilemassa/kehittämässä uusia opetusmenetelmiä.
- Otan uusia opetusmenetelmiä käyttöön yleensä vasta sitten, kun olen kuullut joidenkin kollegoitteni kokemuksia menetelmän toimivuudesta.
- Otan joitakin uusia opetusmenetelmiä käyttöön yleensä sitten, kun suurimmalla osalla kollegoistani on kokemusta uusien menetelmien toimivuudesta.
- En yleensä näe syytä ottaa uusia opetusmenetelmiä käyttöön. Ne menetelmät, joita olen käyttänyt aiemmin toimivat mielestäni edelleen hyvin.

13. Mikä väittämä kuvaa sinua opetusteknologian käyttäjänä parhaiten? Valitse yksi.

- Olen yleensä ensimmäinen, joka kokeilee/luo uutta teknologiaa.
- Olen yleensä ensimmäisten joukossa kokeilemassa uutta teknologiaa.
- Otan uutta teknologiaa käyttöön yleensä vasta sitten kun olen kuullut joidenkin kollegoitteni/tuttavieni kokemuksia sen toimivuudesta.
- Otan uutta teknologiaa käyttöön yleensä sitten kun suurimmalla osalla kollegoistani/tuttavistani on kokemusta niistä.
- Olen yleensä viimeisten joukossa, jotka ottavat uuden teknologian käyttöön.

14. Jos haluaisit peleistä ja pelillistamisestä lisätietoa, niin millaista tietoa haluaisit? Entä millaista opettajakoulutusta haluaisit aiheesta?

15. Sana on vapaa! Auta meitä kehittämään! Kuulemme mielellämme ajatuksiasi peleihin ja pelillistämiseen liittyen, saa olla kriittinenkin, anna palaa!

Taustatiedot

16. Sukupuoli

- Nainen
- Mies

17. Akateeminen yksikkö (valitse se, johon teet pääasiallisen opetustyösi) *

- Avoin yliopisto
- Johtaminen
- Laskentatoimi ja rahoitus
- Markkinointi ja viestintä
- Tekniikka ja innovaatiojohtaminen
- Muu

18. Kuinka paljon olet suorittanut pedagogisia opintoja?

- En ole suorittanut pedagogisia opintoja.
- Olen käynyt yksittäisiä kursseja (esimerkiksi EduLab).
- 25 op (Korkeakoulupedagogiikan perusopinnot tai muu vastaava kokonaisuus)
- 60 op (Korkeakouluopettajan pätevyys ta muu vastaava kokonaisuus)
- Olen suorittanut enemmän kuin 60op pedagogisia opintoja